

**Design e semiótica na Turma da Mônica:
uma análise do quarteto principal ¹**

***Design and Semiotics in Monica's Gang:
an Analysis of the Main Quartet***

Livia Tavares de SOUZA²

Resumo

A Turma da Mônica consolidou-se como uma das principais produções dos quadrinhos brasileiros, destacando-se pelo design marcante de seus personagens. Este estudo, fundamentado na semiótica peirceana e no método de Francisco e Garone (2013), analisa as transformações gráficas de Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali, comparando suas versões dos anos 1960 às contemporâneas. Baseia-se nos estudos de Santaella (1983), Silver (2017) e Tavares (2022). Os resultados apontam mudanças em traços, cores e formas que acompanham transformações culturais e tendências do design, preservando a identidade simbólica e o reconhecimento visual dos personagens.

Palavras-Chave: Quadrinhos. Design de Personagens. Semiótica. Turma da Mônica. Narrativa gráfica.

Abstract

Turma da Mônica (Monica and Friends) has established itself as a major Brazilian comic book franchise, distinguished by the striking design of its characters. Grounded in Peircean semiotics and the methodology of Francisco and Garone (2013), this study analyzes the graphic transformations of Mônica, Cebolinha, Cascão, and Magali, comparing their 1960s versions with contemporary ones. It draws upon the work of Santaella (1983), Silver (2017), and Tavares (2022). The results reveal changes in lines, colors, and shapes that reflect cultural shifts and design trends, while preserving the characters' symbolic identity and visual recognizability.

Keywords: Comics. Character Design. Semiotics. Turma da Mônica. Graphic narrative.

¹ Trabalho resultante do resumo expandido apresentado nos GT Quadrinhos, Design e Narrativas Gráficas e no GT Design de Informação e Infografia no Jornalismo, do XXVI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Intercom Nordeste, realizado em julho de 2026 em Caruaru, na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

² Graduada em Design Gráfico (IFPB) e Graduanda em Comunicação em Mídias Digitais (UFPB).
E-mail: livia.tavares5672@gmail.com

Introdução

Segundo Fialho e Daniel, 2013, as histórias em quadrinhos surgiram na primeira metade do século XIX e começaram a se consolidar em um período marcado pelo desenvolvimento do cinema, da fotografia e de movimentos artísticos como o Impressionismo. Inicialmente, apresentavam-se como narrativas ilustradas simples, mas já possuíam uma sequência de ações capaz de estruturar visualmente os acontecimentos. No Brasil, esse processo ocorreu de forma um pouco mais tardia: conhecidas como “literatura em estampas” ou “romances caricaturados”, as histórias em quadrinhos passaram a ganhar espaço por volta de 1866, tendo Ângelo Agostini como um de seus principais representantes, com uma produção expressiva de desenhos e charges.

Os quadrinhos constituem uma linguagem gráfico-narrativa em que imagem, design e comunicação operam de maneira integrada na construção de sentidos. Nesse contexto, a Turma da Mônica, criada por Mauricio de Sousa em 1959 com tirinhas de Jornal com os personagens Bidu e Franjinha, consolidou-se como uma das principais referências do mercado editorial infantil brasileiro, atravessando diferentes gerações e permanecendo relevante no imaginário cultural nacional. Parte dessa permanência está associada à construção visual de seus personagens centrais: Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali, cujos elementos gráficos, como paleta cromática, simplificação formal, expressividade facial e silhuetas reconhecíveis, contribuem para a identificação imediata pelo público e para a consolidação de suas identidades narrativas.

A partir dessa perspectiva, este trabalho propõe analisar de que maneira o design gráfico e a semiótica participam da construção simbólica e visual do quarteto principal da Turma da Mônica. A pesquisa parte da seguinte problemática: como as transformações gráficas dos personagens ao longo das décadas refletem mudanças culturais, sociais e comunicacionais presentes no contexto brasileiro?

O objetivo geral consiste em analisar, à luz da semiótica peirceana, as alterações visuais dos personagens principais entre suas primeiras representações e suas versões contemporâneas. Como objetivos específicos, busca-se discutir os princípios do design de personagens aplicados às histórias em quadrinhos, compreender a relação entre signos visuais e construção narrativa e identificar de que modo as atualizações gráficas preservam a identidade simbólica dos personagens mesmo diante de transformações estéticas e mercadológicas.

A Turma da Mônica e Seu Criador

Maurício de Sousa cresceu em um ambiente familiar marcado pela arte e pela cultura, convivendo com saraus, reuniões de artistas e rodas de chorinho. Incentivado pela mãe, desenvolveu desde cedo o interesse pelos gibis e pelo desenho. Aos 19 anos, mudou-se para São Paulo com o objetivo de trabalhar como ilustrador, mas, após ser recusado, tornou-se repórter policial da *Folha da Manhã*, onde passou a ilustrar as próprias reportagens e produzir retratos falados (Martins, 2022; The Noite, 2017). Em 1959, publicou as primeiras tirinhas protagonizadas por Bidu e Franjinha, iniciando o universo que posteriormente se tornaria a Turma da Mônica (Martins, 2022; Paião; Pompeia, 2022).

O processo criativo de Maurício de Sousa foi influenciado por artistas como Will Eisner e, principalmente, pela observação de pessoas próximas e de situações de seu cotidiano. Muitos de seus personagens foram inspirados em familiares, amigos e experiências pessoais: Franjinha foi baseado no próprio cartunista; Bidu, em um cachorro da família; Cebolinha e Cascão, em amigos da infância; e Mônica e Magali, em suas filhas (The Noite, 2017; Martins, 2022). Dessa forma, características físicas, comportamentos e relações cotidianas foram transformadas em elementos visuais e narrativos capazes de representar aspectos da infância brasileira (Pinho; Pinho, 2015).

Ao longo das décadas, o design dos personagens também foi adaptado às condições de produção. Inicialmente, a falta de tempo e de uma equipe levou Maurício a simplificar os desenhos, reduzindo elementos como a quantidade de fios de cabelo. A partir dos anos 1980, com a contratação de novos desenhistas, os personagens passaram a apresentar formas mais arredondadas. Algumas soluções surgidas durante esse processo, como a ausência de sapatos em Mônica, Magali e Cascão, consolidaram-se como características reconhecíveis de seus designs (Sorriso, 2011).

Design de personagens

O design de personagens constitui um elemento central na construção das narrativas gráficas, uma vez que organiza visualmente aspectos psicológicos, sociais e simbólicos responsáveis pela identificação do público com os personagens. Segundo Vaz (2023), o design de personagens envolve a elaboração visual de indivíduos fictícios a

partir da articulação entre personalidade, narrativa, formas, cores e linguagem visual, contribuindo para a construção de sentidos dentro das histórias em quadrinhos e demais mídias visuais.

O processo de criação de personagens envolve etapas que articulam aspectos visuais e narrativos. Inicialmente, é necessário estudar anatomia, perspectiva e fundamentos do desenho, compreendendo proporções corporais e o uso das formas geométricas. Formas arredondadas costumam transmitir bondade e proximidade, quadrados e retângulos sugerem estabilidade, enquanto formas triangulares ou pontiagudas podem indicar energia, dinamismo ou agressividade (Silver, 2017; Vaz, 2023).

Além da aparência, o personagem deve ser construído a partir de uma base narrativa. Essa etapa inclui a definição de motivações, objetivos, traumas, qualidades, defeitos e relações interpessoais, elementos que ajudam a dar profundidade psicológica e coerência às suas ações. Dessa forma, o design não se limita à ilustração, mas também comunica personalidade, valores e função dentro da história (Tavares, 2022).

Por fim, são produzidos materiais de apoio visual, como o *model sheet* e o *expression sheet*. O *model sheet* apresenta o personagem em diferentes ângulos, como frente, costas, perfil e três quartos, enquanto o *expression sheet* reúne expressões faciais variadas. Esses recursos auxiliam na padronização do desenho e orientam sua aplicação em quadrinhos, animações e produções em 2D ou 3D (Vaz, 2022).

Semiótica

A Semiótica pode ser compreendida como o campo responsável pelo estudo dos signos e das diferentes formas de produção de sentido. Segundo Santaella (1983), seu objeto de investigação abrange todas as linguagens possíveis, permitindo analisar como elementos visuais, verbais e culturais comunicam significados. Entre as principais contribuições para essa área estão os estudos de Charles Sanders Peirce, que compreende o signo como aquilo que representa algo para alguém, dentro de uma relação construída entre representação, objeto e interpretação.

Na perspectiva peirceana, a experiência com os signos pode ser compreendida a partir de três categorias: primeiridade, relacionada às sensações, qualidades e impressões iniciais; secundidade, associada aos fatos e à experiência concreta; e terceiridade,

vinculada à interpretação, às convenções e à construção de significados. Além disso, os signos podem ser classificados como ícones, quando representam algo por semelhança; índices, quando estabelecem uma relação de causa, presença ou continuidade; e símbolos, quando seu significado depende de convenções sociais e Culturais (Santaella, 1983).

No campo do design de personagens, a Semiótica contribui para compreender como formas, cores, roupas, expressões e acessórios participam da construção da identidade visual e narrativa. Esses elementos não atuam apenas como componentes estéticos, mas também comunicam traços de personalidade, valores e funções dentro da história. Dessa forma, a análise semiótica permite observar como os signos visuais ajudam a tornar os personagens reconhecíveis e como seus significados podem se modificar de acordo com diferentes contextos culturais e períodos históricos (Ribeiro, 2020; Bürdek, 2006; Nöth, 1998).

Metodologia

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, exploratória e bibliográfica, fundamentada em estudos sobre histórias em quadrinhos, design de personagens e semiótica. O levantamento bibliográfico contempla livros, artigos científicos, entrevistas e materiais gráficos relacionados à Turma da Mônica, bem como produções teóricas voltadas ao design visual e à construção de sentido nas narrativas gráficas. O corpus de análise é composto por representações visuais dos personagens Mônica, Cebolinha, Cascão e Magali em dois recortes temporais distintos: as primeiras versões publicadas a partir da década de 1960 e os modelos gráficos contemporâneos presentes em publicações recentes e produtos da franquia. A seleção das imagens considerou representações em que os personagens aparecem integralmente ou apresentem elementos visuais recorrentes, possibilitando a comparação entre traços, proporções corporais, paleta cromática, vestimentas, expressões faciais e objetos simbólicos associados à identidade de cada personagem.

Como procedimento metodológico, adotou-se a tabela analítica proposta por Francisco e Garone (2013), que organiza o design de personagens em três eixos interpretativos: os Construtores Semióticos, relacionados aos elementos visuais constitutivos do personagem, como cor, forma e traço; os Significados Icônicos e Metáforas Visuais, voltados às interpretações simbólicas produzidas por esses elementos;

e o Processo de Evolução Gráfica, que observa de que maneira as transformações visuais refletem alterações culturais, comunicacionais e mercadológicas ao longo do tempo.

A análise dos personagens fundamenta-se nos estudos da semiótica peirceana de Santaella (1983), especialmente na compreensão dos signos como ícones, índices e símbolos. A partir dessa perspectiva, busca-se interpretar como os elementos gráficos presentes na construção visual do quarteto principal da Turma da Mônica operam na consolidação de identidades simbólicas reconhecíveis pelo público, mesmo diante das atualizações estéticas ocorridas ao longo das décadas.

Análises e principais resultados

A análise comparativa das representações visuais dos personagens principais da Turma da Mônica demonstrou que o design dos personagens passou por um processo gradual de suavização gráfica e ampliação de complexidade simbólica, acompanhando transformações culturais, sociais e comunicacionais ocorridas ao longo das décadas. As primeiras versões apresentavam traços mais caricaturais, simplificados e associados a um humor baseado em exageros visuais e comportamentais, enquanto as representações contemporâneas revelam maior preocupação com afetividade, empatia e diversidade emocional.

Figura 1: Mônica de 1963



Fonte: Folha.uol³

Figura 2: Mônica de 2010



Fonte: obrigadospelospeixes.com⁴

³ Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folhinha/2023/03/relembre-momentos-marcantes-da-vida-da-monica.shtml>

⁴ Disponível em: <https://www.obrigadospelospeixes.com/2013/03/03/mochileira-da-semana-monica/>.

A personagem Mônica evidencia uma das transformações mais significativas do corpus analisado. Inicialmente associada à agressividade e à força física, a personagem passou a apresentar traços mais suaves e expressões emocionalmente equilibradas. O coelho Sansão, elemento simbólico central de sua identidade visual, também adquiriu maior refinamento gráfico. Nesse processo, a cor vermelha deixou de atuar predominantemente como signo de agressividade para representar intensidade emocional, protagonismo e personalidade. Sob a perspectiva semiótica, observou-se que os índices relacionados aos dentes proeminentes e às expressões ríspidas foram substituídos por elementos que reforçam empatia e acolhimento, enquanto o símbolo da feminilidade subvertida passou a incorporar características mais híbridas e afetivas.

Figura 3: Cebolinha de 1959



Figura 4: Cebolinha de 2010



Fonte: evolucaoturmadamonica.blogspot⁵

No caso do personagem Cebolinha, constatou-se a preservação de seus principais signos de reconhecimento, especialmente os cinco fios de cabelo e a troca fonética do “R” pelo “L”. Entretanto, as versões contemporâneas ampliaram sua expressividade emocional e reduziram a centralidade do humor associado à ridicularização da fala. O ícone do menino travesso e estrategista foi ressignificado para uma representação mais sensível e criativa, enquanto os elementos gráficos do cabelo e das expressões faciais foram estilizados sem comprometer a identidade visual do personagem. Observou-se

⁵ Disponível em: <https://evolucaoturmadamonica.blogspot.com/2014/05/cebolinha.html>

ainda que o símbolo linguístico da troca fonética passou por adaptações que acompanham mudanças culturais relacionadas à representação infantil e ao humor.

Figura 5: Magali de 1964



Figura 6: Magali dias atuais



Fonte: evolucaoturmadamonica.blogspot⁶

A análise da personagem Magali revelou uma transformação significativa em relação à construção simbólica da feminilidade e do humor. Em suas primeiras representações, a personagem era fortemente associada à comicidade baseada no excesso alimentar. Nas versões contemporâneas, contudo, observa-se uma ampliação de suas características emocionais, enfatizando empatia, equilíbrio e afetividade. Os índices visuais relacionados à comida constante e à expressividade exagerada foram suavizados, enquanto sua composição gráfica passou a valorizar delicadeza, cuidado visual e maior complexidade narrativa. Dessa forma, o símbolo anteriormente centrado na gula foi ressignificado para uma representação mais multifacetada da infância feminina.

⁶ Disponível em: <https://evolucaoturmadamonica.blogspot.com/2014/05/magali.html>

Figura 7: Cascão de 1961

Fonte: Folha. Uol⁷

Figura 8: Cascão atual feliz, segurando guarda-chuva.

Fonte: Crossverse.fandom⁸

O personagem Cascão também apresentou mudanças relevantes em sua construção visual e simbólica. Inicialmente vinculado quase exclusivamente ao humor relacionado à sujeira e à rejeição da higiene, o personagem passou a incorporar características associadas à autenticidade, criatividade e espontaneidade infantil. Os índices visuais ligados às manchas corporais, ao cabelo excessivamente espetado e ao aspecto desorganizado foram suavizados por meio de soluções gráficas mais equilibradas e estilizadas. Além disso, o símbolo do medo da água deixou de funcionar apenas como recurso humorístico para assumir uma dimensão mais afetiva e identitária dentro das narrativas contemporâneas.

Os resultados demonstram que o design de personagens funciona como um dispositivo comunicacional capaz de acompanhar transformações culturais e sociais sem romper completamente com os elementos fundamentais de reconhecimento visual. Mesmo diante das atualizações gráficas, os personagens preservam signos essenciais de identidade, garantindo continuidade simbólica, permanência mercadológica e reconhecimento imediato pelo público leitor. Dessa maneira, evidencia-se que a evolução visual da Turma da Mônica não representa apenas uma atualização estética, mas também

⁷ Disponível em: <https://fotografia.folha.uol.com.br/galerias/1661457917807964-personagens-de-mauricio-de-sousa>

⁸ Disponível em: [https://crossverse.fandom.com/pt-br/wiki/Casc%C3%A3o_\(Turma_da_M%C3%B4nica\)](https://crossverse.fandom.com/pt-br/wiki/Casc%C3%A3o_(Turma_da_M%C3%B4nica))

uma adaptação narrativa e comunicacional às novas sensibilidades sociais relacionadas à infância, afetividade e representação cultural.

Conclusão

A pesquisa evidenciou que a semiótica constitui uma ferramenta analítica relevante para compreender a construção visual e simbólica de personagens nas histórias em quadrinhos. As transformações gráficas observadas no quarteto principal da Turma da Mônica demonstram que o design de personagens ultrapassa uma dimensão meramente estética, atuando como linguagem narrativa e comunicacional responsável pela produção e circulação de sentidos. Os resultados indicam que as alterações visuais ocorridas ao longo das décadas acompanham transformações culturais relacionadas à infância, gênero, afetividade e representação social, ao mesmo tempo em que preservam signos fundamentais para a continuidade identitária e o reconhecimento histórico da franquia.

Nesse sentido, a evolução gráfica dos personagens revela um processo de adaptação simbólica no qual mudanças estéticas não implicam ruptura, mas reconfiguração de sentidos e atualização comunicacional. Desse modo, observa-se que a Turma da Mônica ajusta sua linguagem visual às sensibilidades contemporâneas sem abandonar os elementos gráficos que sustentam sua memória cultural e permanência no imaginário social brasileiro.

O estudo contribui para os debates sobre quadrinhos, design de personagens, semiótica e comunicação visual ao evidenciar como os signos visuais participam simultaneamente da construção narrativa, da identidade simbólica e da permanência cultural dos personagens.

Referências

AMAZDRAW: **Color theory in character design:** cracking character design 's most vibrant secret. Disponível em: <https://www.characterbazaar.com/blogs/color-theory-in-character-design>.

BRANCO CRUZ, Felipe, **Mônica, 60 anos:** os segredos da longevidade da personagem infantil, Disponível em: <https://veja.abril.com.br/cultura/monica-60-anos-os-segredos-da-longevidade-da-personagem-infantil/>, Março, 2023,

DIEISONGUISIN. **Mauricio de Souza em Sorriso**. 2011. 1 vídeo. (min). Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=p-ULeyBUfcc>.

FIALHO, Rafael DANIEL, Laene Mucci. **A evolução gráfica dos quadrinhos da Turma da Mônica e a estética de Mauricio de Sousa**. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/sudeste2013/resumos/R38-1218-1.pdf>. Julho 2013

FRANCISCO, Thiago; GARONE, Priscilla. **Design de personagens e representação gráfica: uma construção semiótica. Laboratório de Design, Ilustração e Jogos**, 2013. Disponível em: <<https://ladij.ufes.br/wp-content/uploads/2022/03/design-de-personagens-e-representacao-grafica-uma-construcao-semiotica.pdf>>.

MAGER, Gabriela B.: **A relação entre Semiótica e Design**. Disponível em: https://www.udesc.br/arquivos/ceart/id_cpmenu/5925/A_rela__o__entre_Semi_tica_e_Design_15505100065997_5925.pdf, 2008.

MARCONI, M. A; LAKATOS E. M. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

MARTINS, Danyla. **Turma da Mônica: origem, Maurício de Sousa e personagens**. Disponível em: <https://segredosdomundo.r7.com/turma-da-monica-origem/>

NÖTH, Winfried. 1996. **A semiótica no século XX**. Annablume

PAES, Carolina. **'Cebolinha' dos gibis, morador de Mogi ganha a vida como pintor**, Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2012/11/cebolinha-dos-gibis-morador-de-mogi-ganha-vida-como-pintor.html>, Novembro 2012, Acesso em 2025

PERES, Clotilde. **Mascotes: semiótica da vida imaginária**. São Paulo: Cengage learning, 2011.

PINHO, Maria e PINHO, Celso. **Mauricio de Sousa Produções: o desafio de levar a Turma para o mundo**. Setembro 2015. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/312295427_Mauricio_de_Sousa_Producoes_O_desafio_de_levar_a_Turma_para_o_Mundo

PAIÃO, Cristiane e POMPEIA, Sabine. **Tirinhas x quadrinhos x gibis**. Dezembro 2022. Disponível em: <https://adole-sendo.info/divulgacao/2022/12/07/tirinhas-x-quadrinhos-x-gibis/#page-content>

REIS, Bia. **Turma da Mônica: conheça mais sobre a origem dos gibis que fazem parte da infância brasileira**. Quindim, São Paulo, 28 de maio de 2023. Disponível em: <https://quindim.com.br/blog/turma-da-monica-origem-gibis/>.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Ática, 1983.

SOUZA, Livia. **Turma da Mônica: uma análise gráfica do quarteto principal**. Julho 2025, Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4907>.

SILVA, Clara. **Análise gráfica dos personagens do filme Wolfwalkers**. Setembro, 2024 Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/4175>.

SILVER, Stephen. **The silver way techniques, tips, and tutorials for effective character design.** Stephen Silver. 2017

TAVARES, Lúcia Maria. **Design de personagens.** São Paulo: InterSaberes; 1. ed. 2022

The Noite com Danilo Gentili. **Entrevista com Mauricio de Sousa | The Noite (10/07/17).** 2017. 1 vídeo. (min). Disponível em:
<https://www.youtube.com/watch?v=6DOsgiarocM>.

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **Tudo sobre a Mônica:** Especial 10 Anos do canal. Novembro 2023. Disponível em:

https://youtu.be/8rN477IOTdw?si=BGZdq0a3d8Yit_k4

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **tudo sobre o cebolinha.** Fevereiro 2014. Disponível em: https://youtu.be/P3cDdX0czjU?si=KkNnxVC1_7Ok3kHi

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **Tudo sobre a Magali.** Maio 2014. Disponível em: <https://youtu.be/4vc8Qx1TMaY?si=-cSs1IblNKMVH6lE>

TUDO SOBRE A TURMA DA MÔNICA. **Tudo sobre o Cascão.** Maio 2014. Disponível em: https://youtu.be/XZN_tatLEDk?si=5CmS51Xp3ZzHw_OY

VAZ, Juliana. **Designer de personagem:** o que é e como se tornar um. EBAC, São Paulo, 01 de Junho de 2023. Disponível em: <https://ebaonline.com.br/blog/designer-de-personagem-o-que>.